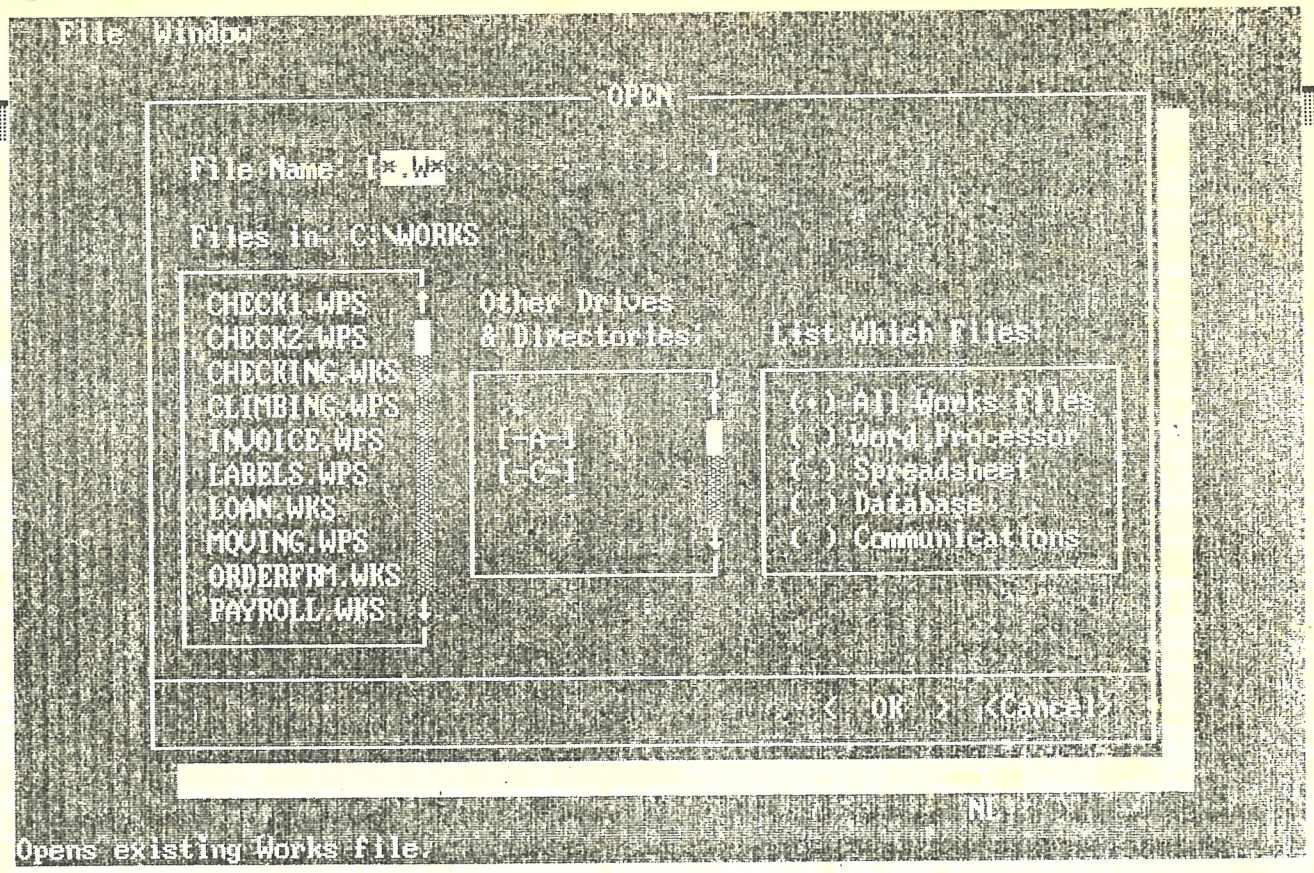
Software

MICROSOFT WORKS

UM INTEGRADO MUITO ESPECIAL



PRIMEIRO foi o Lotus 1-2-3. Depois, os «integrados», o conjunto de processadores de texto, folhas de cálculo e bases de dados, que permitem integrar os dados de um desses programas em qualquer dos outros, multiplicaram-se. O Simphony veio dar-lhes uma nova dimensão, a das comunicações. O mesmo acontece com o Microsoft Works, um integrado de grande fama agora posto em evidência entre nós por estar... integrado no preço do Schneider Euro-PC.

Poder-se-ia supor que se trata de algo antiquado e vendido em saldo pela Microsoft, mas a verdade está muito longe disso. O Works é poderoso, completo, pleno de surpresas agradáveis... e custa mais de meia centena de contos se adquirido em separado. Contém-se em quatro disquetes de 720 Kb, mas depois de instalado ocupa um pouco mais de 1,8 Mb, incluindo os utilitários de HELP e LEARN que, muito adequadamente, podem ser chamados em qualquer momento para esclarecer dúvidas, sem interrupção do trabalho em curso. De resto, o Works é acompanhado por um manual enorme, muito bem impresso, muito bem organizado e completo.

A instalação é extremamente fácil: basta carregar o utilitário SETUP, que analisa o sistema e dialoga com o utilizador. Nos monitores Hercules ou EGA os resultados são excelentes, e o mesmo acontece nos CGA, o que não é vulgar — as cores são bem escolhidas e, como adiante se verá, podem escolher-se outras. É possível usar exclusivamente o teclado, mas o comando pelo rato é preferível, e funciona com todos os computadores em que o ensaiámos, quer o tivessem ligado à interface RS232 quer à placa principal. Neste último caso, no entanto, podem surgir problemas se no sistema de base existir um programa com a designação MOUSE.SYS, idêntica à do WORKS. Se isso acontecer, a solução é a de repor o MOUSE. SYS inicial.

Operação fácil

Quando o programa arranca, um pequeno quarto permite escolher entre o processador de texto, a folha de cálculos, a base de dados e as comunicações. Há três opções em relação a cada: NEW, OPEN ou CANCEL, e duas na barra superior: FILE e WINDOW. Esta última permite o acesso aos índices do HELP e do TUTORIAL e aos «Settings», que estabelecem as combinações de cor ou de graduações de cinzento, a apresentação a preto e branco ou em cristais líquidos, as unidades a usar, e as normas nacionais de datas, etc.

O processador de texto — a única parte do integrado a que nos referiremos hoje — dispõe das opções básicas de FILE, EDIT, PRINT, SELECT, OPTIONS e a já citada WINDOW. Em EDIT incluem-se funções ligadas directamente à criação e gestão da base de dados, facilitando muito a criação e gestão dela, e ainda outras destinadas à inserção de gráficos.

Quanto à impressão tem todas as opções habituais e inclui também as convenientes ao uso de base de dados. Permite imprimir praticamente todos os tipos de caracteres normais — Pica ou Elite normal, alargado e condensado; «Near Letter Quality», e proporcional, com todas as variantes habituais. O manual indica a possibilidade do uso de «fontes» diferentes, como no Microsoft WRITE, mas elas não se destinam propriamente ao texto, e sim aos gráficos. Um pormenor importante: a maior parte dos programas de processamento de texto define as opções de caracteres pelo número destes por polegada, mas no WORKS isso faz-se pelo número do tipo, como nos programas de «Desktop Publishing». Portanto, Elite 16, por exemplo, não corresponde a caracteres condensados, mas sim a alargados.

A opção SELECT permite as operações normais de GO TO (páginas), SEARCH e REPLACE. A rapidez de execução é notável, das maiores com que temos trabalhado.

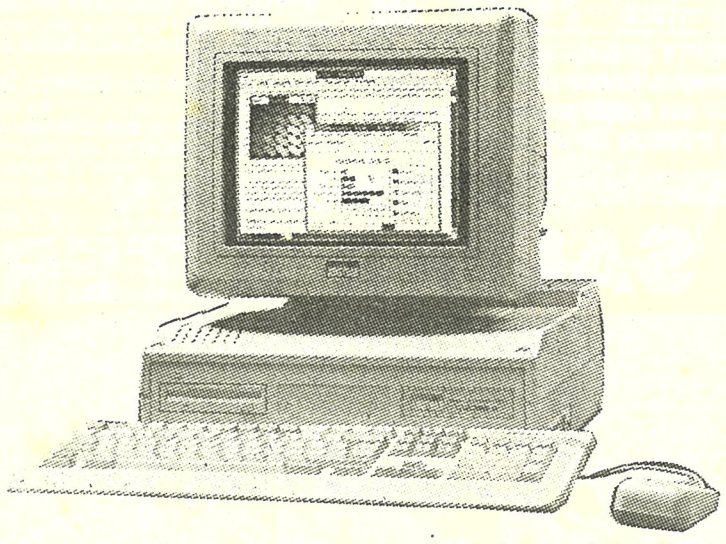
FORMAT permite formatar o texto quanto aos caracteres, comprimento de linhas, espaçamento, etc. Uma falta surpreendente num programa tão cuidado: a ausência de possibilidade de hifenação, mas o alinhamento das margens, a justificação, é realmente automática, e rápida, o que não é tão vulgar como se poderia pensar.

Uma solução para os caracteres portugueses

OPTIONS é isso mesmo: fornece várias opções, como a presença ou não da régua e dos caracteres de código, a inclusão de cabeçalhos e rodapés, e a verificação ortográfica. Esta não parece muito completa — o termo «dialog» não foi reconhecido — mas admite a inclusão de termos adicionais (o que permite adaptá-lo até certo ponto à nossa língua) e é rápida.

Voltando à impressora, encontrámos uma particularidade interessante. Ensaiámos os WORKS em dois computadores: um Atari PC-3 com teclado inglês, mas com o utilitário Taskeyuk, do Taskword, na memória, para assegurar a posse dos caracteres portugueses, e num Philips AT com esses caracteres no teclado. Fomos surpreendidos pelo facto de na impressora, quando se usava o «driver» devido — o da Epson FX — o «a» e o «o» com til aparecerem encimados por um trema. Pensámos por um momento que estávamos de novo perante um problema como o do Microsoft WRITE — cujo programador terá imaginado que em Portugal se falava espanhol — mas depois recordámo-nos de que os códigos dos nossos caracteres usados na impressora eram os adoptados pela IBM. Como tal, seleccionámos o «driver» da IBM Graphics Printer... e pronto, problema resolvido, o WORKS a processar texto e a imprimi-lo perfeitamente na nossa língua!

AMSTRAD
PC 2086
FROM THE PC 2000 SERIES

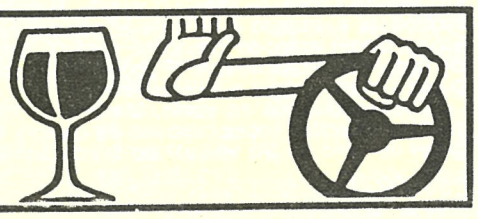


THE REVOLUTION IN BUSINESS SOLUTIONS

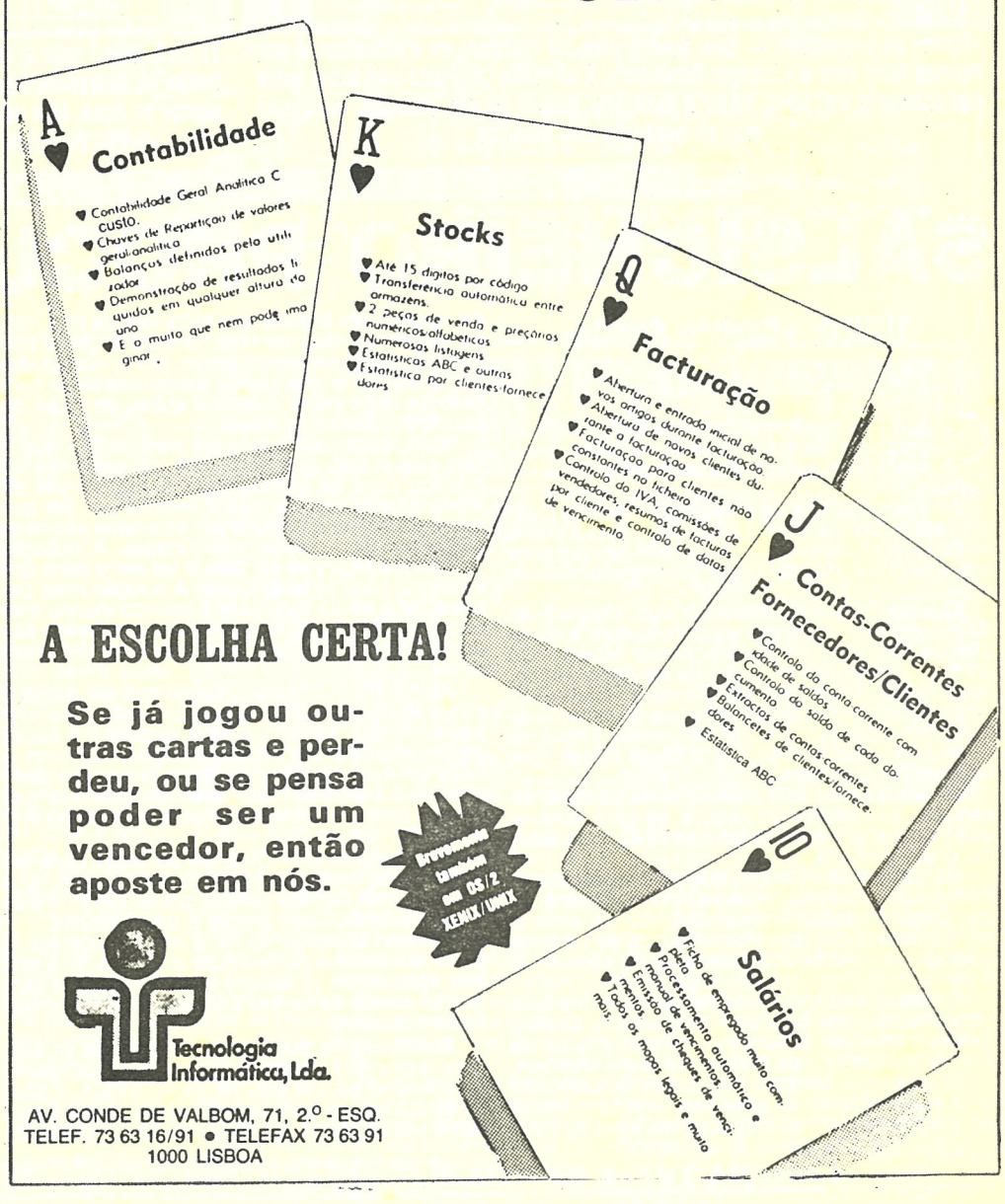
Credi AMSTRAD
MELO INFORMÁTICA

ESCRITÓRIO: Rua Bernardim Ribeiro, 15 — 1100 LISBOA
Telefones: 54 99 04 - 52 56 69 — Horário 2.ª a 6.ª, das 9.30 às 19.30 – Sábados das 9.30 às 13.00 horas — Telefax: 52 46 37

Se conduzir não beba



JOGUE AS CARTAS CERTAS



A ESCOLHA CERTA!

Se já jogou outras cartas e perdeu, ou se pensa poder ser um vencedor, então aposte em nós.

Programas também em OS/2 XENIX/UNIX

Tecnologia Informática, Lda.

AV. CONDE DE VALBOM, 71, 2.º - ESQ.
TELEF. 73 63 16/91 • TELEFAX 73 63 91
1000 LISBOA

VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

VOO NA NOITE «ILUMINA» MICRO

TÍTULO: «Night Raider»
MÁQUINA: Spectrum

UMA partida especial a todos vós. Mas uma partida que muitos vão adorar. A crítica de jogos esta semana é quase toda ocupada com uma grande *dica* sobre *Night Raider*, o recente simulador de voo e combate editado pela Gremlin.

Este interessante jogo, que ainda não foi alvo das atenções aqui do Poço, estava na calha para ser analisado quando um mar de informação caiu em cima da secretária como que por milagre (coitada da secretária, partiu logo uma perna, agora só tem três, é natural que mais cartas se percam — JA).

Assim, esta é uma crítica especial. Com fotos, desenhos e tudo o que é preciso saber para voar no «Avenger Grumman». Graças ao labor do *Paulo Jorge Medeiros Novo Neves*, da Calçada da Memória, 65, r/c., Dt.º, 1300 Lisboa, que é o «capitão» no voo que estamos prestes a iniciar.

Antes, porém, deixem que vos situe no campo de acção.

O «Bismarck», que até já tem um jogo de estratégia a ele dedicado, era um barco alemão considerado inafundável. E foi-o — por muito pouco tempo — até que os noruegueses, em 1941, avisaram o exército inglês da sua posição nas águas do mar do Norte. Começava o princípio do fim do «inafundável»...

A primeira operação teve como meta dificultar a fuga do barco. Algo que foi conseguido graças à acção de dois bombardeiros «Swordfish» que descolaram do porta-aviões «Ark Royal», após diversos dias de luta entre a marinha inglesa e os barcos alemães na zona.

Nesta simulação, o jogador pilota um «Avenger Grumman», um avião preparado para lançar torpedos. Como esta é uma simulação de um homem só, o jogador tem também de fazer os papéis de artilheiro de cauda, navegador e engenheiro de bordo (mais bombeiro, dado que os motores estão sempre a querer pegar fogo).

Para evitar confusões com muita coisa no «écran» ao mesmo tempo, a Gremlin decidiu criar um «écran» especial para cada tarefa. Assim, ao toque de uma tecla, o jogador muda de ocupação. Teclas de um a quatro fazem o passe de magia. Mas sobre isso (as teclas) será melhor seguirem as indicações do Paulo Jorge.

O jogo começa (depois do «menu») com o jogador no convés do «Ark Royal», um porta-aviões que persegue o «Bismarck». E há que levar o Avenger para os céus, para a grande batalha. «Écran» do engenheiro, para começar.

Uma vez lá em cima há que vigiar bem as redondezas para saber se há inimigos por perto. E e preciso não esquecer que o Ark Royal é um alvo potencial para a marinha inimiga, pelo que há que protegê-lo de possíveis ataques. Isto e, claro, afundar o «inafundável».

Há, por certo, muito mais para dizer/escrever sobre este *Night Raider*. Mas fiquemo-nos pela referência aos gráficos, que cumprem a missão no que toca os desenhos dos aviões e dos barcos (um bocado toscos, mas enfim) e são bons a nível dos painéis de comando de bordo.

Palmas, também, para as diversas opções ao jogador, com a possibilidade de treinar aterragens e descolagens (difíceis no convés de um porta-aviões) e ataques aos diversos alvos que aparecem no mapa.

Agora que já leram a crítica (ainda não?), é tempo de seguir a informação que o Paulo Jorge Medeiros Novo Neves preparou. Um conjunto de *dicas* escritas e desenhadas a que «A Capital» juntou fotos que ilustram bem o que é *Night Raider*, o novo simulador da Gremlin. Vamos a isto...

I — OS CONTROLOS:

Carregando nas teclas 1, 2, 3, 4 terá, respectivamente, a vista da janela do piloto, engenheiro, navegador (mapa) e artilheiro traseiro. Para alternar entre o alvo e os controlos, premir a tecla «Space».

P — Pausa
Q — Desistir
N — Subir
J — Descer
L (2 vezes) — Lançar torpedo
S — «Écran» de «status»
I — Disparar/Fogo
X/Z — Direita/Esquerda

A tecla «Space» é usada no «écran» do navegador para marcar o destino e no «écran» do piloto para disparar.

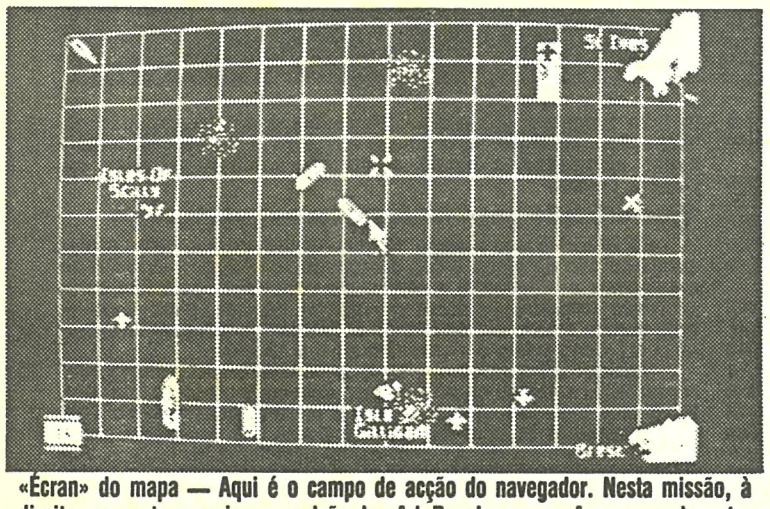
II — DESCOLAGEM:

Para garantir uma descolagem bem sucedida, siga os seguintes passos:

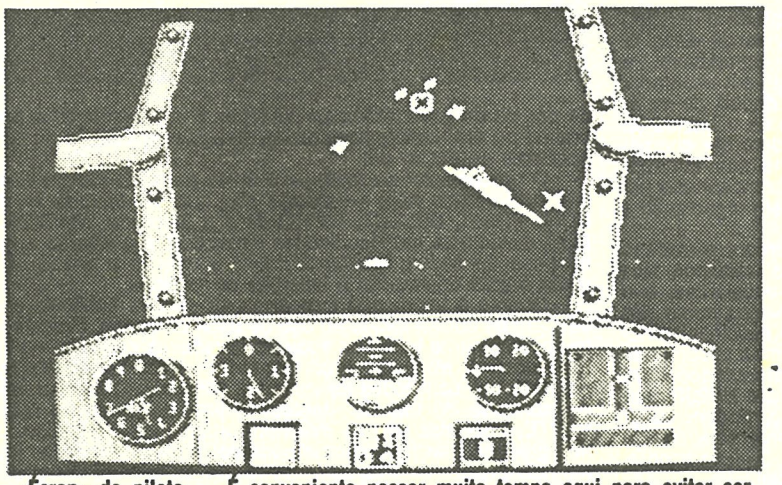
1 — Ligue as luzes do engenheiro.
2 — Escolha um tanque de combustível: segmentos 1-3.
3 — Ajuste a mistura do combustível (rica para a descolagem e normal para o voo).
4 — Empurre a alavanca de potência para o máximo.
5 — Coloque o «arrester» em «Up».
6 — Certifique-se que o «Wing Lock» está preso.
7 — Ligue os motores acendendo «On».
8 — Volte ao «écran» do piloto carregando em 1.
9 — Largue o travão carregando em K.
10 — Ao aproximar-se do fim do convés, levante suavemente o nariz do «Avenger» com o comando L.
11 — Logo após largar do convés do «Ark Royal», volte ao «écran» do engenheiro e altere a mistura do combustível e potência para valores médios. O «Avenger» parará de se abanar e conserva fuel. Faça isto depressa ou o avião pode explodir!

III — ATERRAGEM:

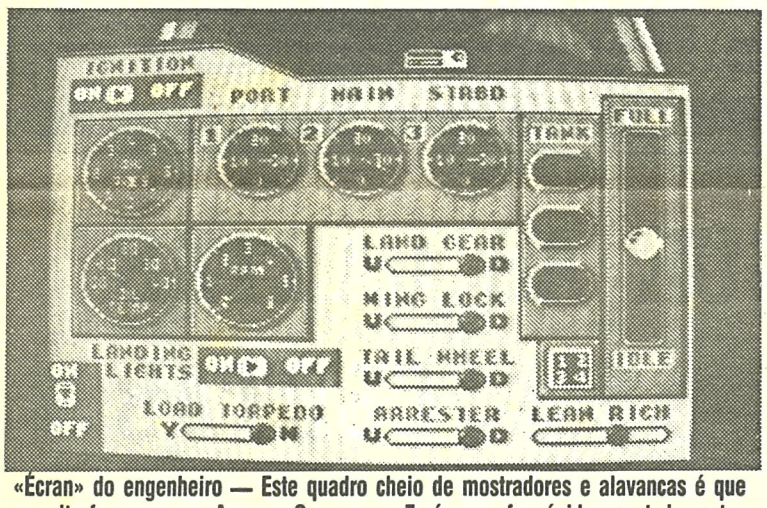
1 — Entre no «écran» do engenheiro, carregando em 2.
2 — Ligue as suas luzes de aterragem («landing light»).
3 — Reduza a sua velocidade para menos de 175 mph.
4 — Veja se o seu altímetro lê entre 50-100 pés.
5 — Mantenha a sua descida a menos de 4 pés/segundo.



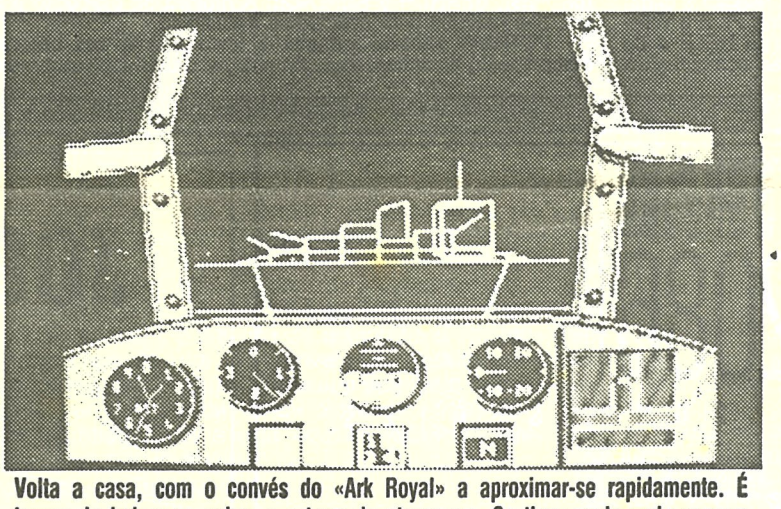
«Écran» do mapa — Aqui é o campo de acção do navegador. Nesta missão, à direita, no canto superior, a posição do «Ark Royal» com o «Avenger» a levantar voo do convés. O resto, por incrível que pareça, são barcos inimigos (e aviões. E submarinos... Ena tantos!). E esta é só uma das missões mais fáceis



«Écran» do piloto — É conveniente passar muito tempo aqui para evitar ser atingido pelos aviões inimigos. E quem quiser encontrar o «Bismarck» deve sentar-se neste lugar. Mas mantenha o olho alerta para o pequeno quadrado ao centro, com os números. Se algum acender é porque há problemas.



«Écran» do engenheiro — Este quadro cheio de mostradores e alavancas é que permite fazer voar o «Avenger Grumman». E só quem for rápido com todos estes equipamentos vai poder voltar a casa sem molhar os pés. Atenção, mais uma vez, ao quadrado com números



Volta a casa, com o convés do «Ark Royal» a aproximar-se rapidamente. É tempo de baixar os cabos e o trem de aterragem. Se tiver medo pode sempre aterrar na água. Mas vai molhar os pés. Olhe com atenção para a janela no lado direito do painel de bordo. Altitude e direcção são ali indicadas

SALSICHEIRO PROCURA SALVAR A TERRA

TÍTULO: «Capitão Sevilla»
MÁQUINA: Spectrum

QUEM não sabia que havia salsichas na Lua pois fica de tal informado, a partir desta sexta-feira. É uma das vantagens de ler «A Capital»...

Não acreditam? Pois então experimentem jogar um jogo vindo da vizinha Espanha e verão que é verdade. A não ser que os espanhóis tenham uma lua diferente da do resto do mundo. Quem sabe?...

Capitan Sevilla é o nome do jogo. Uma edição da Hi-Score, nova editora espanhola, com a direcção de produção entregue a Alvaro Mateos. Os gráficos são da responsabilidade de Angel Tirado, Jose Ramon Perez, Manuel Gasco e Rafael Garcia, com a programação entregue a Alvaro Mateos, Angel Macedo, Manuel Guilherme, Francisco Gomez, Francisco Rodriguez e David Briosa, que também fez a música.

Se se faz toda esta exposição da panóplia de cérebros por detrás do jogo, é só para lembrar que nem sempre o muito faz bom. E Capitan Sevilha é um exemplo.

Há rotinas de detecção que podiam estar melhores, há, sobretudo, uma muito má escolha da cor única do jogo. Aquele azul não dá mesmo nada com o preto, especialmente quando há tanta coisa (e de minúcia desnecessária) no «écran». E é pena.

De facto, não fora estes pequenos nadas (que somados dão um jogo algo arreliante) e Capitan Sevilla podia ser o sucessor das aventuras de Freddy Hardest. É que a ideia até que é divertida.

O jogador é Mariano Lopez, um talhante com uma especialidade: as salsichas. Ia o bom Mariano assobiando no seu camião, para a entrega diária, quando um foguete que saira fora de rota (coisa vulgar nos dias de hoje, embora a gente não saiba de todos os casos) zimba, plonc, acertou-lhe em cheio no quatro rodas, transformando-o num caco de ferro-velho e alguns quilos de solas de borracha. Quanto às salsichas...

Bem, as salsichas voaram para tudo o que é sítio (daí a Lua, que deixou de ser um astro romântico para se parecer com a «salsicharia da moda») pelo que há que ir recolhê-las. Só que agora as salsichas, que eram altamente vitaminadas, estão seriamente contaminadas. A radiação do foguete pegou-se às ditas e vai ser o cabo dos trabalhos para as lavar todas. A solução mais pacífica seria enviar tudo para o terceiro mundo mas como isto é um jogo decente, Mariano decide não arriscar e prova ele uma salsicha. Só para saber....

ZAP... TCHIUUMMM.... Como que por magia o pobre Mariano vê uma capa aparecer-lhe nas costas, sente que as pernas, já a acusarem a idade, se lhe insuflam com novas energias, fica com o peito igual ao do Charles Bronson naquele filme que viu há dias em que Bronson dizia «es mui guapa» com um sotaque castelhano de se lhe tirar o chapéu.

Será um homem? Será um pássaro? Será um avião? Não, nem mesmo o Super-Homem. É o mui espanhol Capitão Sevilha, um super-herói com muito «salero». Tudo graças a uma salsicha.

Mariano Lopez já não é o mesmo homem. E percebe que tem de defender o mundo. E é melhor apressar-se (é sempre assim nos jogos) para que os planos do terrível professor Torrebruno não tenham sucesso.

Torrebruno, o outro prato da balança (o Mal, para quem não entendeu a metáfora) prepara-se para acabar com a vida na Terra. Mais um sinal da estupidez dos candidatos a ditadores, tal e qual como vocês podem ler na crítica de dr. Destructo (e com muita frequência nas páginas dos jornais).

É pois à conta de salsichas que Mariano Capitão Sevilha Lopes vai salvar o mundo. Basta-lhe recolhê-las e, usando a tecla de selecção (definível no menú) tornar-se invencível. Então é tempo de esmurrar alguns narizes. E pode mesmo voar, o que permite chegar a lugares altos.

Capa ondulando ao vento, Mariano Sevilha, perdão, o Capitão Lopes (algo me diz que me enganei de novo — JA) voa até ao fim do primeiro nível do jogo. O que é, dada a fraca qualidade da programação, algo difícil. Mas quem conseguir lá chegar vai saber o código para a segunda parte. A tal da Lua com salsichas. Só mesmo com espanhóis.

Género: Acção
Gráficos (1-10): 6
Dificuldade (1-10): 8
Conselho: Veja. Talvez fique entusiasmado.

6 — Certifique-se que o nariz do avião está na horizontal ou ligeiramente subido.
7 — Coloque a «landing gear» (trem de aterragem) e o «arrester» (cabos) na posição «down» (baixo).

IV — IDEIAS PARA O VOO:

1 — Volte ao «Ark Royal» frequentemente. Assim, poderá reabastecer-se de combustível e munições. Além disso, todos os danos do avião serão reparados.
2 — Faça voos de reconhecimento para saber qual o raio de acção possível com o tanque de combustível cheio. É que, apesar de já poder ter afundado o «Bismarck», ainda precisará de combustível para voltar ao «Ark Royal» para completar a sua missão.
3 — Quando se aproximar do «Ark Royal» para uma aterragem, mantenha a sua velocidade abaixo de 100 mph e não se preocupe se a aproximação for pelo lado de trás. Logo que acender as luzes de aterragem, o «Ark Royal» orientar-se-á para si.
4 — Veja regularmente o «écran» de «statu» (carregando em S) para ver a extensão dos estragos infligidos ao seu «Avenger» e ao «Ark Royal».
5 — Se ficar sem combustível ou se o motor falhar devido a estragos, poderá amarar e descer no oceano. Se o conseguir com sucesso, será salvo e poderá voar no dia seguinte.

COMO AMARAR: Faça-o à velocidade mais baixa possível (abaixo de 100 mph) com o trem de aterragem levantado («up»). Logo que atinja a água, desligue o motor («off») imediatamente e espere pela equipa de salvação.

V — TÁCTICAS DE COMBATE:

1 — Quando lançar torpedos, voe baixo. Assim, os torpedos deslizarão sobre a água, aumentando as hipóteses de atingirem o alvo.
2 — Voe sempre que possível a menos de 2000 pés, pois pode evitar ser detectado em radar inimigo. Também é uma boa táctica nos ataques ao inimigo ou para aterrar no «Ark Royal» — se um holofote o detectar, mude rapidamente de direcção para não ser visto.
3 — Lembre-se de manter as luzes apagadas no «écran» do engenheiro (excepto quando forem mesmo necessárias). Chamando a atenção aumenta o perigo de perseguição.
4 — É uma boa ideia eliminar tantos barcos-U (submarinos com artilharia antiaérea e torpedos) e barcos-E (navios com artilharia antiaérea) quanto possível, antes de iniciar o ataque ao «Bismarck», senão o «Ark Royal» pode ficar em perigo, mesmo afundando o «Bismarck». Cada barco-E ou barco-U é na verdade um conjunto de 1 a 5 navios/submarinos.
5 — Proteja o «Ark Royal» a todo o custo. Evite confrontos, excepto se o «Ark Royal» estiver em perigo porque o seu «Avenger» é vulnerável ao fogo inimigo.

VI — COMO SE DIRIGIR PARA OS LOCAIS DE COMBATE:

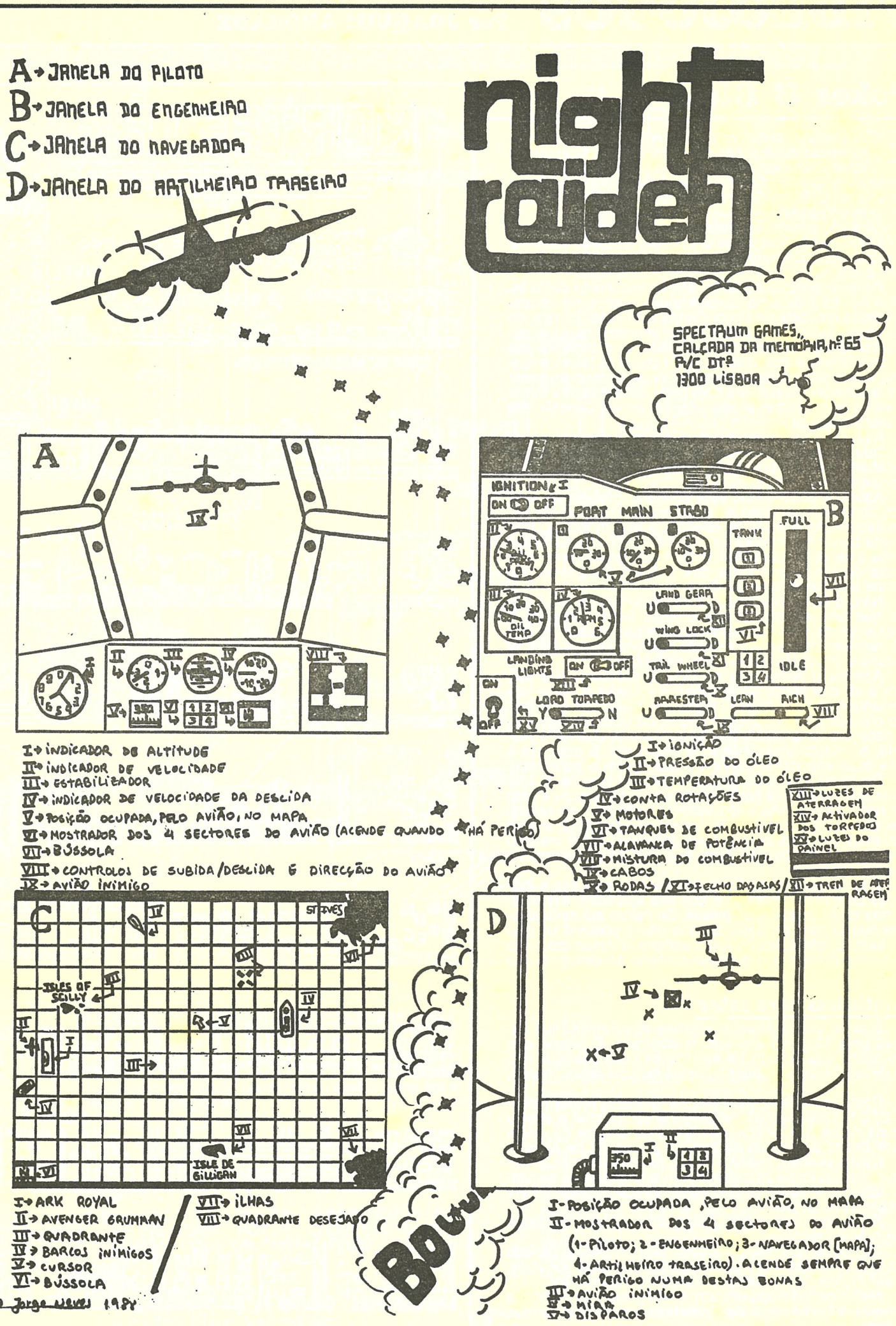
1 — Quando estiver no «écran» do navegador, use os controlos para escolher o quadrante desejado.
2 — Com o «joystick»/teclas, mova o cursor para o local desejado e carregue em fogo.
3 — No «écran» do piloto, alinhe-se com o marcador que agora aparece na bússola, mostrando a direcção da sua trajectória.

ACERCA DO «AVENGER GRUMMAN»

Foi baptizado de «Blackhawk». Foi utilizado na batalha de Midway e Rubuul contra os japoneses.

Tem 3 tripulantes: um piloto, um artilheiro e um navegador/operador de rádio. Atinge uma velocidade máxima de 300 mph (480 km/h).

GÉNERO: Simulador/Estratégia
GRÁFICOS: (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 9
CONSELHO: A não perder... por apreciadores



JOGOS DE INVERNO AQUECEM POUCO

TÍTULO: «The Games-Winter Edition»

MÁQUINA: Spectrum

E... oops. Mais uma colectânea de jogos aparece nos micros. Desta feita é The Games — Winter Edition, da editora Epyx. E que temos nós em TGWE que anteriores jogos (incontáveis...) não tenham já apresentado? Nada. O que define, logo à partida, o relativo interesse deste jogo.

A primeira prova é uma descida em trenó numa pista sinuosa e aparentemente bem perigosa, independentemente das preferências do jogador. O que isto quer dizer é que qualquer das quatro pistas parece pouco recomendável para exercícios tão duros como uma descida em trenó. Um ligeiro descuido e lá se vai mais um «joystick» para o lixo...

Trenó seja. Divertido na partida e secção final, este pedaço do jogo bem que podia ter ficado na ideia dos programadores. Difícil de controlar, o trenó desliza (mal, muito mal) por ali abaixo (este abaixo é subjectivo...) e só quando chega junto da zona da meta os gráficos parecem normalizar. A esquecer.

Logo de seguida há que fazer um «cross-country» disputado, à escolha, em pistas de um, três ou cinco quilómetros. Claro que como isto são jogos de Inverno, a prova é feita sobre esquis. E a ideia é vencer o outro esquiador, «voando» na paisagem branca.

Este é um dos momentos interessantes do jogo. Difícil, especialmente nas subidas, mas capaz de alegrar toda a gente. Mas não pense, após terminada a prova, que pode ir já para a serra da Estrela fazer o mesmo. Há diferenças...

Hahaha. Agora, é tempo de vestir a sua saia preferida e entrar na pista de gelo para, deslizando sobre um «skate», realizar algumas figuras. Tudo com música de fundo, como nas competições que já viu na televisão. Pensava que era fácil? Pois então agora pode experimentar e, pelo caminho, lembrar-se de quando chamou parva àquela bailarina que se esparramou todinha no alvo piso.

Quarta prova na série, o salto com esquis. Não, não basta pôr os esquis debaixo do braço e desatar aos pulos. O que é mesmo preciso fazer é saltar daquela pista que, lançada lá do alto (está a ver?) parece vir até aqui abaixo para, de súbito, virar, apressadamente, quase U, para os céus. Medo? Esqueça isso...

Saltar não é o difícil desta prova. Mesmo descer, é feito com as mãos nos bolsos (embora muitos sejam vistos com elas em jeito de prece, vá lá saber-se as razões). Agora quando a pista se acaba e o esquiador sente aquele nó no estômago, céu por cima, nada por baixo, e tudo começa a parecer irreal, as coisas tornam-se confusas.

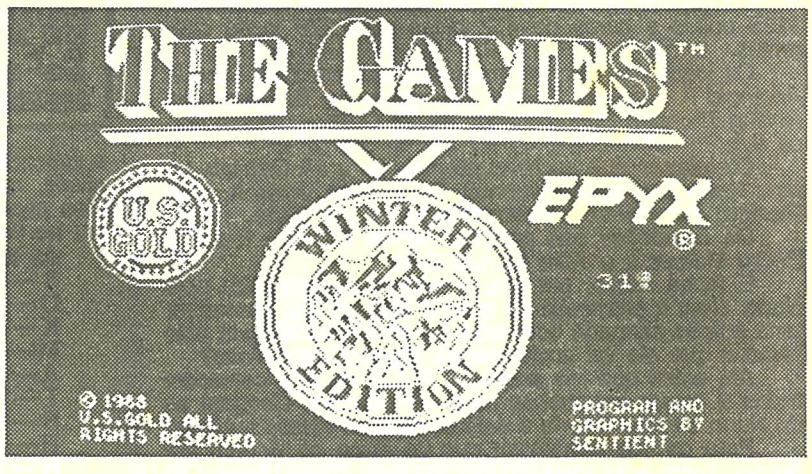
Que pé pôr primeiro no chão? Será melhor com os dois? E a inclinação do corpo? Tudo questões que assaltam o jogador em questão de segundos (ou mesmo décimos dos ditos) e que devem ser respondidas prontamente. Ou, então, vai descobrir que a neve, apesar da cor, não é macia como o algodão.

O «slalom» serve para pôr os seus reflexos à prova. Tente fazer o caminho entre as bandeirolas sem perder tempo, vencendo o adversário e, por favor, sem trocar as pernas.

Velocidade sobre um «skate» é algo que só com a prática se consegue. Experimente e compreenderá porquê. Quando se cansar, experimente a última prova do lote, uma descida a alta velocidade. Provavelmente as mais fracas do lote.

Os gráficos, como é de esperar num jogo deste género, servem absolutamente mas estão longe de encantar a vista. O movimento é o esperado, o controlo nas normas do aceitável. Um a um, os jogos não são nada de especial. No conjunto, proporcionam algumas horas de divertimento. E como é possível a participação de mais do que um jogador, a coisa pode ficar renhida.

Género: Simulador
Gráficos (1-10): 6
Dificuldade (1-10): 7
Conselho: A comprar... por apreciadores.



VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

ESTA semana, como vocês vão notar, há coisas mesmo novas nestas páginas. Um mapa (decente) de *Bionic Comando*, outro de *North Star* e muita informação para *Capitão Sevilha* e *Dr. Destructo* são algumas das coisas. E *Turbo Girl* também anda por aí, bem como outras coisas boas.

Antes de avançarem para o que vos interessa mesmo muito, fiquem por aqui ainda um pouco, lendo calmamente as linhas abaixo. É que elas justificam o aparecimento de tanta coisa nova.

Primeiro ponto e razão para o aparecimento desta informação: foi feita uma triagem muito grande na correspondência recebida no Poço. Cartas com *dicas* já mais do que vistas, cartas com *pokes* (listas imensas) muito iguais a outros já aqui publicados (é verdade) e, sobretudo, cartas com letrinhas dos dois lados do papel (e foram avisados), foram parar à cesta secção. Por isso, quem se sentir com a consciência culpada bem pode pensar noutra forma de ver o nome aparecer nas páginas de «A Capital». Ou há moralidade ou...

Aqui fica, assim, de novo, o aviso: *Escrevam só de um lado do papel*. E façam-no com letra que os outros percebam, em bom português. Isto já aqui foi pedido dezenas (centenas?) de vezes.

Agora, e continuando esta abertura, gostaria de lembrar, também, que, caso as *dicas* enviadas por vocês sejam informação retirada de revistas, o devem indicar. Não é nada bonito fazer figura de sabichão com o trabalho dos outros a servir de trampolim. E vem este ponto como referência devido a uma carta que o *Nuno Gonçalves dos Santos* fez chegar aqui ao Poço.

Não, o Nuno não andou a vangloriar-se de fazer coisas que lera algures. O que o Nuno fez foi escrever a queixar-se de que uma informação aqui utilizada (e que até recebeu prémio) foi retirada, palavra por palavra (e traduzida, claro) de uma revista inglesa.

Acertou o Nuno pela metade. E é natural que até, com a ira que sentiu por estarem a estragar o «seu» suplemento com «trafulhices», não visse o resto da colaboração enviada pelo outro leitor. É que, de facto, se a primeira parte era uma cópia (e teria sido bonito dizê-lo) o restante, a solução apresentada, já não o era. E essa era a parte mais importante de tudo o que aparecia publicado.

Do Nuno fica, pois, a informação de que há aí fora gente que pensa que aqui se está «no lado escuro» e sem ver nada. O que não é tão verdade, embora seja natural que uma ou outra destas tentativas escape. Mas, e aqui fica mais um pedido, por favor indiquem se o material enviado é vosso ou não. Nem que seja para nós aqui no Poço o sabermos.

E para que o Nuno fique descansado, aqui fica a indicação de que as revistas de que fala aparecem nas masmorras do Poço todos os meses. Se calhar até mais algumas que tu nem sonhas... Só que não é possível ter olho em tudo. E, afinal, vocês estão sempre aí desse lado, não é? E não deixam que o vosso cantinho se estrague, não é?

Estatísticas para saber

É ainda com o Nuno Gonçalves dos Santos (que escreve pela 11.ª vez) que vamos continuar. E parece que não acaba aqui porque ele escreve na carta dele que não vai desistir, «vou continuar a chateá-los com *dicas*, mapas, etc.».

Desta vez o Nuno (que vive na Travessa André Valente, 21-3.º, 1200 Lisboa) decidiu-se a ser original e enviou alguns dados que recolheu em todas as edições de vídeojogos desde o princípio do ano até ao dia 20 de Agosto.

Nesse período, refere o Nuno, foi feita a crítica a 107 jogos, dos quais se destacaram em quantidade as seguintes editoras: Players, Mastertronic, Firebird, Codemasters e Alternative Software.

Se querem saber mais, leiam abaixo todos os dados que o Nuno recolheu.

Os jogos que mais sucesso tiveram nesse período foram: *Cybernoid, Target, Renegade, Gee Bee Air Rally, Street Fighter, ATF, Tetris, Arkanoid II, Platoon*, etc.

Neste período apareceram 4 «Reprise», 21 «Linha a Linha», 18 «Espaço de Aventura» e 1 «Canto dos Outros».

No «Linha a Linha» surgiram 109 programas.

No espaço «Pokes e Dicas» apareceram 139 mapas, 1195 *pokes* e cerca de 452 *dicas* para 279 jogos diferentes.

Os jogos que tiveram mais *dicas* foram: *Dan Dare II, Arkanoid II, Garfield, Exolon, Renegade I* e *II, Cybernoid, Rolling Thunder, Enduro Racer, Inside Outing* e *Action Force II*.

Os leitores que escreveram mais para «A Capital» foram: Nuno Santos (eu próprio!), Paulo Brás, Jovisoft, José Carriço, João Nélson, Pedro Mateus e João Brás.

Os campeões das prendas de «A Capital» foram o Pedro Mateus e o João Manuel Brás.

E fecha assim, por ora, a estatística elaborada pelo Nuno. Com a promessa de que no final do ano vamos ter uma edição alargada com toda a informação coligida pelo Nuno e que ele vai enviar para o Poço. Certo, Nuno?

Ah, antes que me esqueça. *Por favor, não comecem todos a enviar estatísticas para «A Capital»*. Chegam as do Nuno e como a ideia é dele só as dele vamos publicar.

Para os que pensavam que do Nuno só vinham números, ficam aqui mais abaixo algumas *dicas* breves, só para lembrar que ele não se esquece de ir transmitindo aquilo que descobre. Ou jogando ou lendo uma ou outra revista. Ora pois.

Mas mesmo antes de avançarmos para o que vos interessa, um pequeno espaço de resposta para o Nuno, que também anda com problemas. E se alguém souber as respostas (eu não sei tudo — JA) é favor contactar com o Nuno (ou com o Poço).

Ora o Nuno anda com problemas em *People from Sirius* (ou *El Mundo Perdido*). Após o sétimo «écran» já não lhe aparece mais nada. Alguém sabe onde pára o resto do jogo?

Quantos níveis tem *Gee Bee Air Rally* é uma pergunta que tem como resposta o número 30. Pelo menos é essa a indicação que o Poço tem. Mas se alguém já jogou mais níveis, então é porque o Poço está de novo enganado. Mas para o Nuno aqui fica uma resposta: quando chegares ao fim descobres quantos níveis há em GBAR.

As teclas de *Sentinel* são:

S — Esquerda
D — Direita
K — Cima
M — Baixo
A — Absorver
T — Recriar uma árvore (*Tree*)
B — Recriar um pedregulho (*Boulder*)
R — Recriar um robô (*Robot*)
H — Hiperespaço
Q — Transferência

E (agora não me recordo bem) SPACE ou C. SHIFT (ou talvez outra, tenta) liga/desliga a mira. E há outra para a pausa...

Quanto ao jogo em si, ele desenvolve-se por 10 mil mundos (todos dentro do Spectrum num só «load») que é preciso salvar da Sentinela e dos seus companheiros.

A ideia é que a Sentinela vive de energia, pelo que o jogador tem de absorver (tecla A) toda a energia existente na superfície de cada mundo antes que ela o faça. Para isso há que apontar a mira sobre árvores, pedras e as pequenas «sentinelas» da Sentinela e premir A.

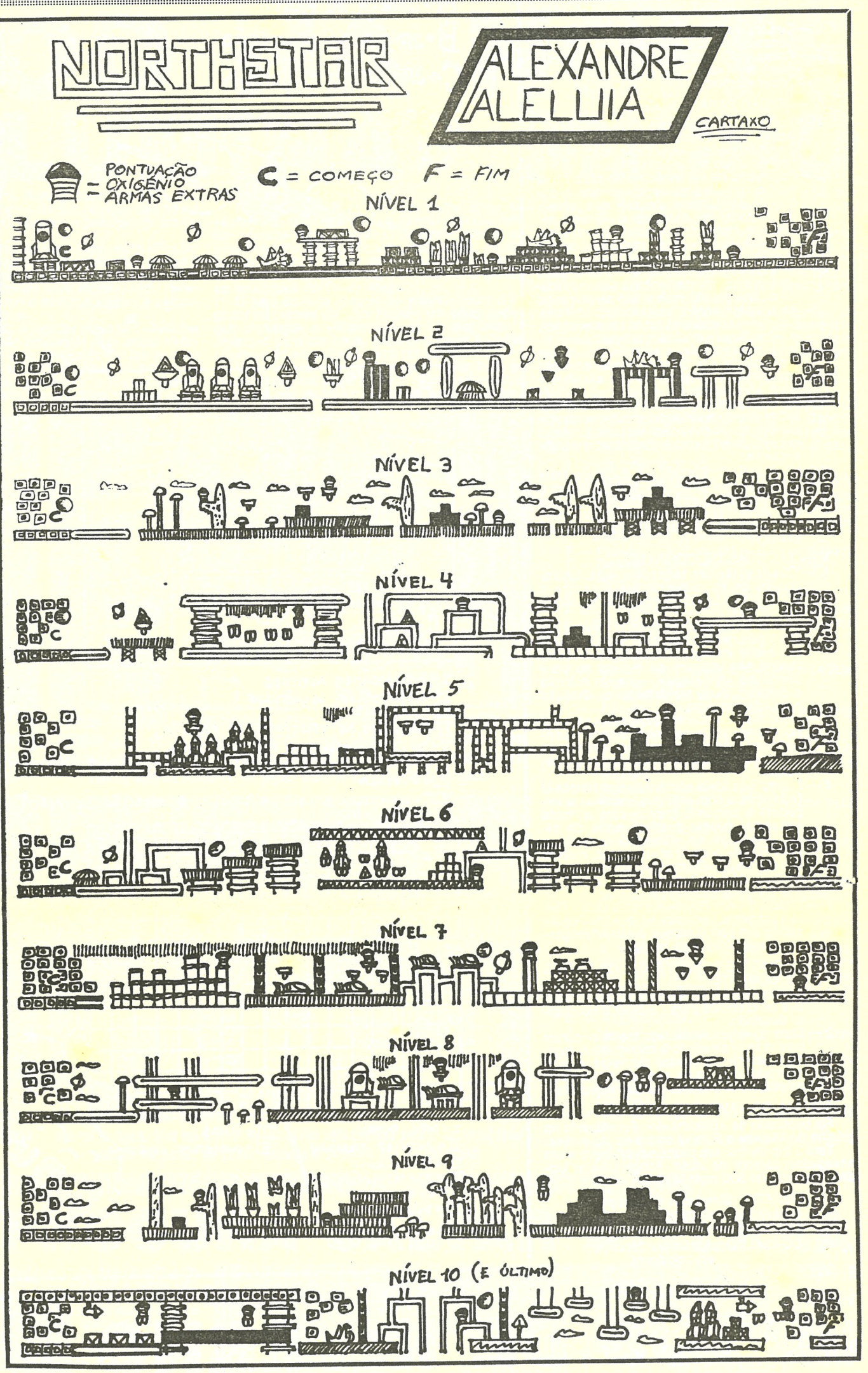
Enquanto o jogador tenta fazer isto, é procurado pela Sentinela, que, logo que o descobre, se prepara para lhe «chupar» toda a energia. A única saída é procurar um abrigo, difícil quando a Sentinela está no alto dos montes e o jogador cá em baixo. A outra solução é a viagem no hiperespaço, que larga o jogador noutro ponto do planeta, fazendo-o perder uma vida.

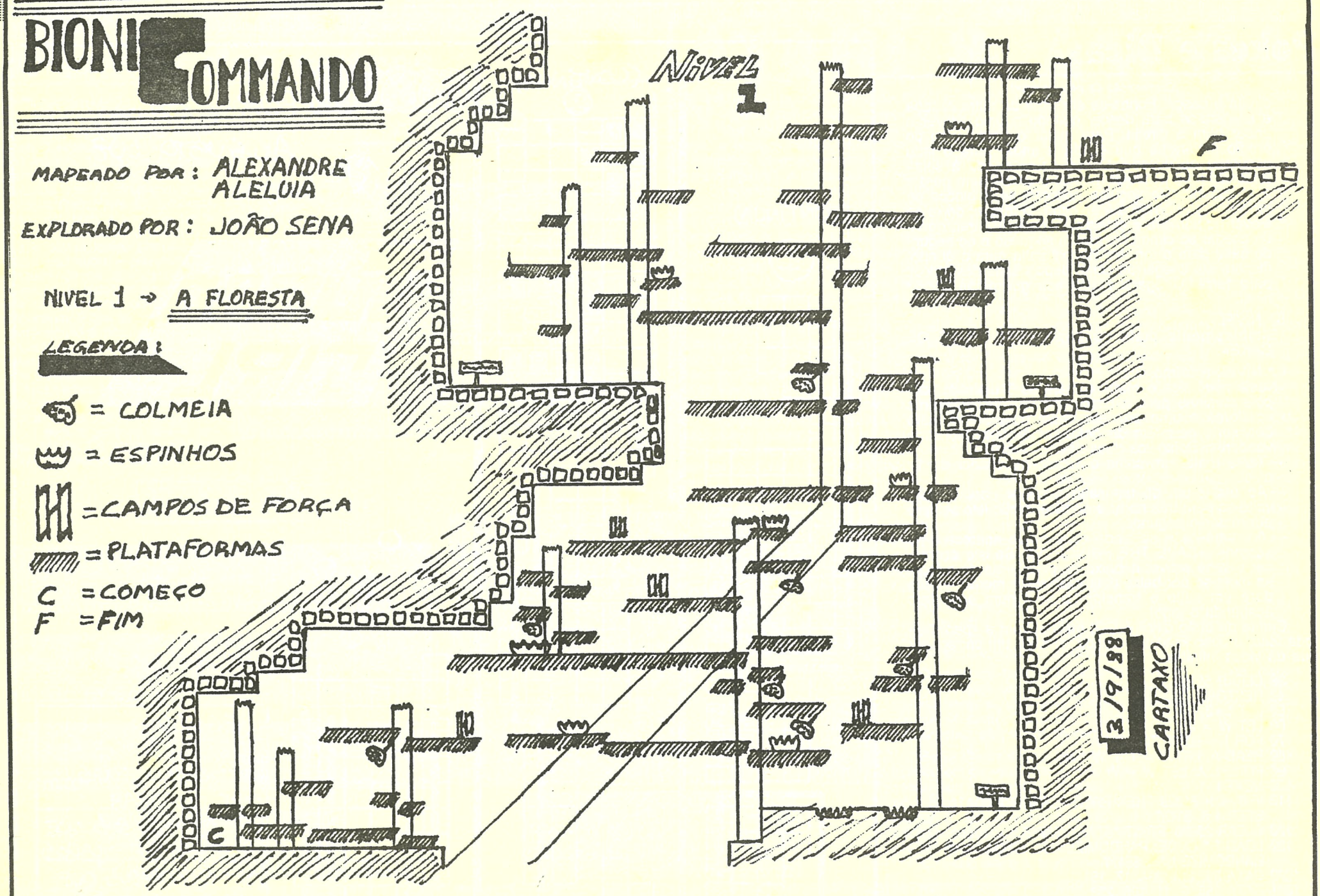
Quando o jogo começa é pedido um código ao jogador. Há 9999 códigos, dado que o acesso ao primeiro nível é livre. Logo que o código é introduzido, o jogador é presenteado com uma imagem do mundo para onde vai ser enviado, com a localização aproximada da Sentinela e dos seus auxiliares (caso haja alguns). Depois, é a guerra...

O jogador pode absorver energia e usá-la para criar um novo corpo para onde se pode transferir (Q). E pode, também (de facto, deve, dado que é a única hipótese de chegar à Sentinela), criar pedregulhos que vai amontoando, para subir cada vez mais alto, até que consiga ver a base onde a Sentinela está. Só então a pode destruir.

Um dos mais apaixonantes (e difíceis) jogos alguma vez apresentados no Spectrum (ou em outro qualquer computador), *The Sentinel* (que apresenta, no «écran» de carregamento uma novidade, ainda hoje, que são as letras em movimento na zona de «border») é um fantástico jogo de xadrez com regras diferentes mas não menos aliciante.

Esperemos que isto te chegue para começares a jogar a Sentinela, Nuno. Quanto a *Prowler*... não percas tempo, é mesmo assim. E as teclas já foram publicadas n'«A Capital».





E é tempo das curtas *dicas*.

THE DOUBLE — Para os jogadores lesionados recuperarem não é necessário empregar o fisioterapista.

PROHIBITION — Sigam as setas para localizar o bandido.

STUNTMAN — No 7.º e último nível desviem-se dos edifícios e passem pelas pontes.

PING-PONG — Ao servirem façam: «Serve+Cut+Backhand».

Pokes emprestados

Pois é. E a queixa vem do *Alexandre Aleluia.* Ele há gente que copia *pokes* da «Your Sinclair» e «Crash» e nem vê (não sabe? — JA) que eles (estão indicados) são para utilizar com a multiface 1. O que quer dizer que não entram pelos processos usuais. Por isso, o Alexandre agradece que quem copia saiba o que copia. Obrigado.

Do Alexandre (que vive na Rua Arrabalde de Cima, 36-1.º, 2070 Cartaxo) ficam por aqui perto mapas de *Bionic Comando* (o primeiro nível) com o *João Sena* na exploração e de *North Star*, todinho do Alexandre.

Para o AA a indicação de que as *dicas* de *Slaine* ou estão para publicar no «Espaço de Aventura» ou... pois. Logo se vê. De qualquer modo não desesperes. E continua a mandar coisas tão boas como estes mapas.

Quanto ao *Last Ninja II*... já o deves ter, suponho.

Capitão Sevilha

O *Luís Filipe Domingues* e o *Filipe Braz*, da Tapada do Mocho, B.º F-3-3.º-Dt.º, 2780 Paço de Arcos, já sabem muita coisa sobre o jogo do Capitão Sevilha. E trataram de enviar tudo para o Poço. Espreitem... e se alguém souber de um bom carregador para *Terra Cresta* é favor dar notícias a estes leitores.

CAPITÃO SEVILHA COMPLETO:

HISTÓRIA: O jogador é um homem chamado Mariano Lopes, vendedor de salsichas, que quando ia entregar as salsichas ao seu destinatário um foguete interplanetário, que se tinha desviado da rota, choca contra o camião onde viaja, ficando assim as salsichas contaminadas de radiação. O jogador tem fome e não sabendo que as salsichas estavam contaminadas de radiação, prova uma e transforma-se em *Capitão Sevilha.* Depois tem por objectivo impedir que o professor Torrebruno paralize a vida na Terra.

JOGO: Nós temos de apanhar salsichas evitando tocar em todos os objectos que se movam para não morrermos. Depois de apanharmos uma salsicha carregamos na tecla de seleccionar e transformamo-nos em *Capitão Sevilha* e podemos matar inimigos carregando na tecla de seleccionar e escolhendo as salsichas. Depois é só matá-los com «FIRE». Também podemos voar quando saltarmos, e logo de seguida ficar a teclar e a largar a tecla «FIRE» muito depressa. Quando chegarem ao fim do nível 1 verão que não há saída, mas há. Irão reparar que há uma espécie de corredor ligado à nave. Para acabar, entrar através do corredor para a nave e aparece-nos a chave de código para a segunda parte que é 574527.

Se não conseguirem acabar, esta chave de código pede-vos ajuda.

Se mesmo assim não conseguirem acabar, aqui ficam os *pokes* e o carregador.

CAPITÃO SEVILHA:

POKE 4ØØ83,Ø : POKE 4ØØ84,Ø : POKE 4ØØ5,Ø — Energia infinita

POKE 4Ø2Ø3,Ø : POKE 4Ø2Ø4,Ø — Vidas infinitas

CARREGADOR:

```
1 Border NOT PI : POKE VAL "23624", NOT PI : POKE VAL "23693", NOT PI : CLEAR VAL "24191" : LOAD " " CODE VAL "16384" : PRINT AT NOT PI, NOT PI; : LOAD " " CODE
2 READ d,p : IFd Them POKE d,p : GO TO 2
3 RANDOMIZE USR P : DATA VAL "4ØØ83", NOT PI, d+SGN PI,d+SGN PI, P, VAL "4Ø2Ø3", P,D+SGN PI,P,P, VAL "23296"
```

Ghosts 'n' Goblins

Do *João Fradinho Duarte de Oliveira,* o método rápido para meter este jogo na prateleira. Ora leiam...

Aqui está o *Ghosts 'n' Goblins.* O objectivo deste jogo é salvar a princesa que foi raptada por alguns monstros maus. O jogador é o implacável cavaleiro qur tem de passar 6 níveis de obstáculos antes de chegar à princesa.

Para mais facilmente acabar o jogo sigam estas instruções:

1.º NÍVEL

Caminhe para a direita passando os obstáculos menores até chegar ao monstro voador. Chegando ao montro pare e recue um pouco de modo a que veja metade do corpo. Logo de seguida fique sempre a disparar e salte na vertical para o matar. Assim passará ao 2.º nível.

2.º NÍVEL

No segundo nível encontra-se numa floresta, caminhe para a direita até achar o monstro; use a táctica do 1.º nível ao matar o monstro voador. E assim receberá uma chave que lhe dará passagem ao 3.º nível.

3.º NÍVEL

No terceiro nível tem de chegar a um porto do outro lado. Para o atingir salte sempre no sentido da direita até chegar a uma plataforma que não se pode subir, aí salte para a frente e vai parar a um elevador. Assegure-se de que no impacte dá um salto ainda maior e vai parar ao porto o que lhe dará passagem ao 4.º nível.

4.º NÍVEL

No quatro nível caminhe para a direita até chegar a uma casa. Não pare de andar pois assim os fantasmas não fazem mal. Encontra-se em seguida numa casa com 5 andares divididos em duas partes. Para passar este obstáculo faça o seguinte:

Ignore o 1º urso e suba depressa; no segundo andar mate o urso e dê um salto para cima para ver os pés do urso de cima; fazendo isso espere que o urso ande para a direita e quando estiver a tocar na escada suba e mate-o. Em seguida espere que o urso de cima esteja do lado esquerdo, depois suba e mate o urso direito do mesmo andar. Não pare de disparar até matar o urso esquerdo. Agora espere que o urso do andar de baixo esteja a caminhar para a direita. Neste momento desça a escada por onde subiu e dispare através da parede matando o urso do outro lado. Em seguida suba, ande para a

(Continua na página seguinte)

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

1.º — KNIGHT RIDER
2.º — HOT SHOT
3.º — LAST NINJA II
4.º — CRAZY CARS
5.º — DALEY THOMPSON'S
6.º — EMILIO BUTRAGUENO
7.º — TYPPON
8.º — VIRUS
9.º — 1943
10.º — STREET FIGHTER

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, Quantum — (Centro Comercial da Portela) e CHAI CHAI — (Centro Comercial São João de Deus).

VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes e Dicas

(Continuação da pág. anterior)

direita e desça. Ponha-se em cima da outra escada e prepare-se para descer quando o urso estiver a andar para a direita. Para matar o última urso do prédio espera-se que esteja a andar para o lado esquerdo da escada. Desça agora e «dê à sola» andando para a direita (passei o prédio sem perder a armadura). De seguida encontra-se 6 blocos de terra que se elevam até ao cimo. O truque: deixe-se elevar no primeiro e esteja sempre a disparar, quando chegar ao cimo caia para o segundo e do segundo salte para o terreno, depois salte para o quarto, dispare até chegar ao cimo, depois salte dos blocos para terra. Chegará assim aos guardiões do 5.º nível.

5.º NÍVEL
Simplesmente mate os guardiões «PIECE OF CAKE».

6.º NÍVEL e último, ufa!
Neste nível siga o mapa e mate os 3 ursinhos, depois caminhe para a direita até ver dois monstros voadores e uma princesa. Aqui desejo-vos muito boa sorte pois têm de defrontar os dois monstros voadores. Deixo-vos duas últimas «dicas»:

— Tente matar um como o 1.º mostro voador do 1.º nível.
— Ao matar um dê um salto a correr para o lado, volte-se para trás no ar e dispare; repita isto sempre até matar o segundo.
— Ao matá-los e se ainda estiver vivo aparecerá no «écran»: «SAVE THE PRINCESS!» Se isto acontecer e você estiver debaixo da plataforma da princesa meta-se por baixo dela e deixe-se morrer. Assim dará um salto e transformar-se-á num esqueleto acabando o jogo!

Ciente de quão difícil é *GG*, mesmo com a «papinha» toda feita, o João Fradinho deixou também um carregador que dá vidas infinitas.

```
30 CLEAR 59999
40 RESTORE
50 LET t =0
60 LET W = 2
70 FOR I = 60000 TO 60029
80 READ A: LET T = T + W * A
90 POKE I, A: LET W = W + 1
100 NEXT I
110 IF T < > 51329 THEN PRINT "ERROR IN DATA:
    BEEP 1,0: STOP
120 CLEAR 25000: PRINT "START TAPE"
130 LOAD " " CODE: RANDOMIZE USR 60000:
    RANDOMIZE USR 65477
1000 DATA 33, 113, 234, 17, 151
1001 DATA 255, 6, 11, 126, 238
1002 DATA 170, 18, 35, 19, 16
1003 DATA 248, 201, 62, 2, 50
1004 DATA 217, 140, 193, 253, 33
1005 DATA 58,92,201, 0, 0
```

Ainda *Bobsleigh*...

Do *Raul Pedro Ramires Sardinha*, Praceta de Cabinda, 1 r/c dtº. 2780 Oeiras, informação curta para alguns jogos e uma série de linhas sobre *Bobsleigh*, um simulador que, agora, com o Inverno à porta, é obrigatório tirar da prateleira.

Em *Ping-Pong*, quando a bola ainda está um pouco longe da nossa raqueta devemos carregar na tecla para a pancada baixa e rápida, assim a bola irá na diagonal e o computador ao responder à nossa pancada levantará a bola o que nos permite fazer o «smash», assim ganhamos quase sempre o ponto. Este truque dá para os 1.º e 2.º níveis. No 3.º nível devemos servir normalmente, o computador responde e na nossa resposta fazemos «smash», perdemos o ponto, mas passamos ao nível seguinte. Este truque também serve para os níveis seguintes.

Em *Nigel Mansell* devemos começar por fazer as curvas por dentro e a partir do meio da curva começamos a acelerar.

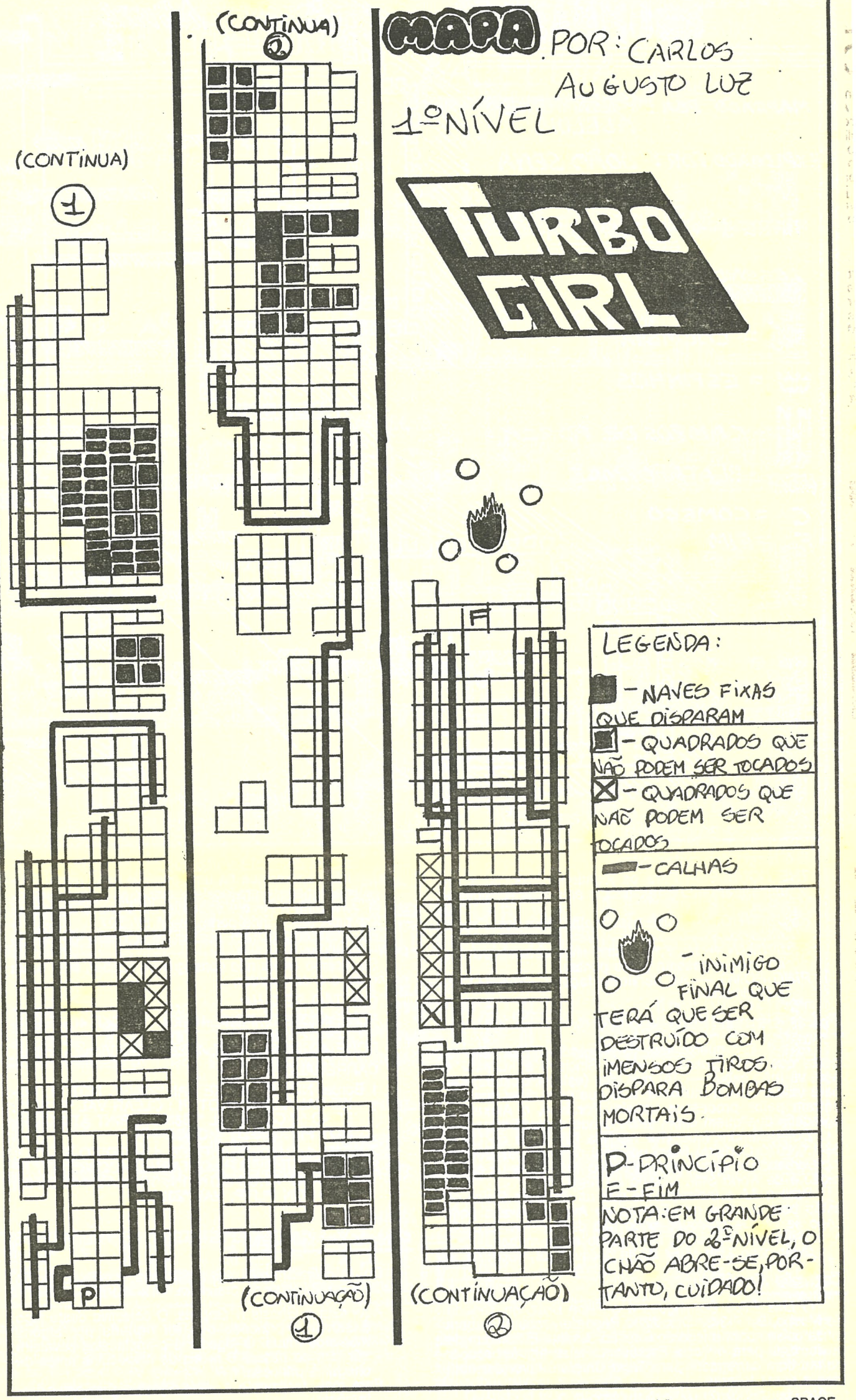
Em *Platoon* quando virmos um soldado ou um tiro em direcção a nós teclamos SPACE o que nos permite escolher outro soldado, depois teclamos ENTER para voltar à acção e o soldado ou o tiro já não estão no *screen*.

BOBSLEIGH

As teclas são:
No «menu» — 7 subir; 6 descer; 0 ou SPACE escolher a opção.
ENTER — começar a corrida.
Na corrida — 6 e 7 alternadamente — correr para ganhar balanço; 5 esquerda; 8 direita.
0 ou «SPACE» — A seguir à corrida para ganharmos balanço, serve para subirmos para o «Bob» e no final da corrida serve para travar. Podemos também usar as teclas cursoras correspondentes aos números.
No «menu» inicial temos várias opções:
EVENT — Destro desta opção podemos escolher outras opções, *Demo* (demonstração de uma corrida no circuito escolhido), *Single* (só somos nós a correr), *Season* (campeonato com 8 países), *Olimpic* (jogos olímpicos, só somos chamados a representar a selecção quando fazemos um campeonato com um *Bob* olímpico e terminamos numa das 4 primeiras posições), *Pratice* (praticarmos antes da corrida), *Save/Load* (gravar, verificar e ler as situações gravadas), *Controlos* (escolher o tipo de controlo e o tipo de som) e *Restart* (abandonar o jogo e começar outro de novo).
PLAYERS — Escolher entre 1 e 2 jogadores e o país ou países a representar.
VENUES — Ver o mapa do circuito e o respectivo recorde.
WEATHER — Ver o tempo do dia e as temperaturas do ar e do gelo.
FIT RUNNERS — Serve para escolher as lâminas a colocar no *Bobsleigh*.

Temperatura do ar	Temparatura do gelo	N.º da lâmina
Positiva	Entre – 1 e – 3	1
Entre 0 e – 2	Entre – 4 e – 6	2
Entre – 3 e – 5	Entre – 5 e – 7	3
Para baixo de – 5	Para baixo de – 7	4

BOBSLEIGH — Escolher o tipo de «bobsleigh» para competir.
CASH — Em primeiro podemos escolher a opção para melhorar a nossa condição física, para isso depois de carregarmos em «Space» ou em 0 a palavra «START» deverá acender-se e aí teclamos alternadamente as teclas 6 e 7 ou as teclas cursoras correspondentes até acender a palavra «STOP», esta opção dá ainda para escolher um de oito fatos, mas não vale a pena porque só serve para gastar dinheiro, a não ser que já estejam fartos da cor do fato original.
Depois de escolhermos as opções todas teclamos «ENTER» para começar a corrida, quando aparecer a paravra «GO» é preciso carregar alternadamente nas teclas 6 e 7 para ganhar velocidade, depois quando estivermos quase atingir um risco que aparece no chão carregamos em «SPACE» e os bonecos saltam para dentro do Bob, em seguida controlamos a direcção do Bob com as teclas 5 e 8. No final quando passarmos pela meta teclamos «SPACE» até o Bob se imobilizar.



Turbo Girl acelerada

O mapa para este rapidíssimo jogo vindo da vizinha Espanha chegou ao Poço. Enviado pelo *Carlos Augusto Luz*, da Rua do Município, lote 101-1.º-Dt.º, Brandoa, 2700 Amadora. E é com este mapa que «Pokes e Dicas» fecha por mais uma semana.

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

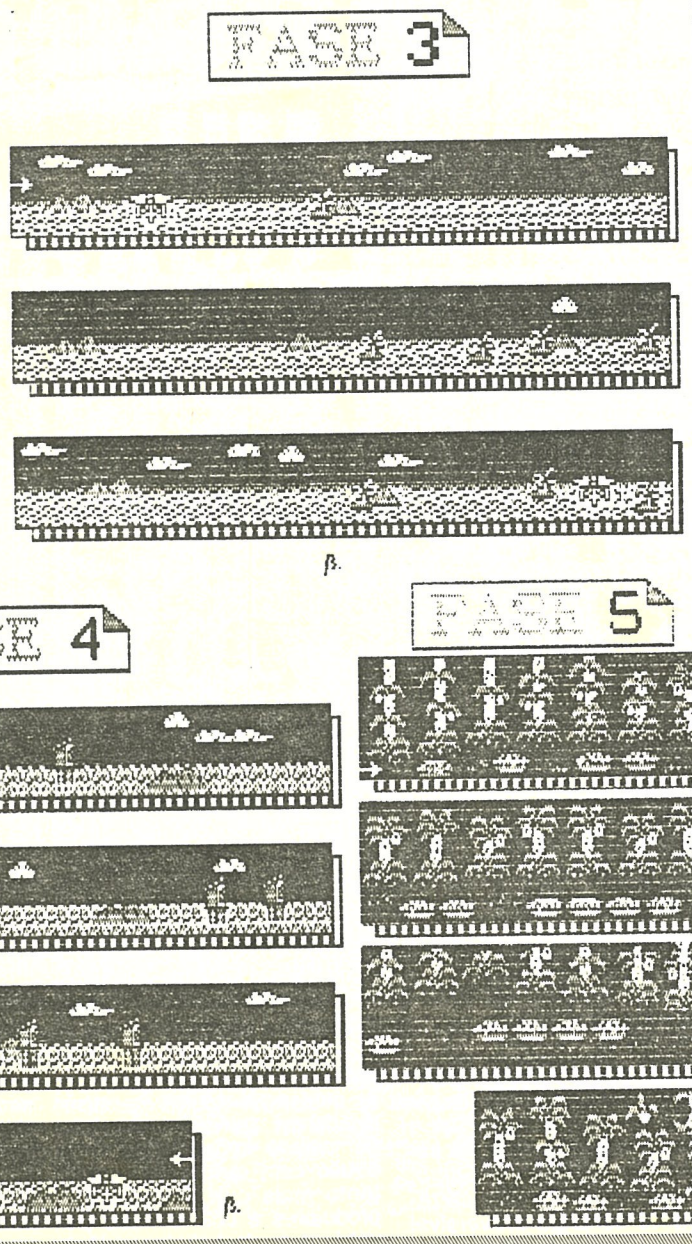
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

O canto dos outros

CONTINUAÇÃO, no «Canto...» do mapa de Army Moves que o leitor Benjamim Gonçalves Ferreira, da Rua do Alecrim, 10, Quinta do Brasileiro, Corroios, 2800 Almada, realizou num Amstrad com o auxílio do Gem Paint. Embora esta não seja bem a vocação deste espaço, publica-se o mapa que há já algum tempo (meses) andava aqui sobre a secretária, na esperança de que desperte a atenção de todos os possuidores de computadores outros que o Spectrum. É que só com a vossa participação é possível manter o «Canto...» vivo. E, quem sabe, alargá-lo um pouco... (eu não disse nada — JA).

Mas vamos ao mapa, lembrando, antes, que este leitor quer trocar ideias e programas (todo o tipo) com a gentinha que lê estas linhas. Os apressados podem ligar-lhe pelo 2535506.



β.

β.

NOVIDADES ATARI & AMIGA

NATAL é tempo de surpresas. Por isso mesmo, a surpresa do Poço para quem espreita pelo «Canto dos Outros» começa aqui, algum tempo antes de a noite de 25 trazer, mais uma vez, novidades do Pai Natal. Este é um princípio ainda tímido, mas que se espera dará lugar a mais e melhor informação sobre «os outros». Para já, com a colaboração da Malhus Informática, informação sobre os mais recentes (alguns pelo menos) jogos lançados no nosso País para o Atari ST e o Comodore Amiga.

Overlander, que muitos possuidores de Spectrum já conhecem, está também no Atari ST. É uma corrida de morte num carro equipado para resistir a (quase) todos os ataques. Como mercenário que ganha a vida levando mercadorias (algumas algo à margem da lei) de cidade em cidade, o jogador tem a possibilidade de reviver Out Run em versão com metralhadoras e tudo.

«Star Trek» no original mas «Caminho das Estrelas» na versão portuguesa é uma série televisiva americana de sucesso. E agora está também no ST. «Beam me down, Scotty» diz o Capitão Kirk quando quer encontrar-se com Spock na superfície do planeta Vulcano. Lembram-se?

Football Director 2 é mais um título. Os especialistas sabem do que se trata. Intertional Soccer é outro programa que «corre» no ST. E parece que vai pôr muita gente a correr no relvado.

Mas quem gosta de voar, vai deliciar-se com Starglider II que «deslizou», como prometido, para a memória do Atari. E também Zynaps (fogo neles) já chegou.

Estes e outros títulos estão agora disponíveis em Portugal para os possuidores do Atari ST. E é provável que com o Natal «à perna» mais novidades apareçam nos escaparates. O Amiga não se fica nada atrás em coisas boas para «meter» em memória. Game Over II é um jogo de há muito esperado. Footman, um novo Pacman com muitas variantes e um editor que permite criar os próprios labirintos é outra surpresa. Out Run está já aí, bem como Vírus (também para o ST) que é superbom e superviolento.

Nebulus, as labirínticas torres já conhecidas do Spectrum também chegaram ao Amiga. Na área dos «tiro neles», o destaque vai para Katakis, jogo de naves e muitos perigos. Tão rápido que não dá para contar, como garantiu sobrevivente de recente combate com todos aqueles «pixels».

Na linha de Airborne Ranger da Micro Prose, Rocket Ranger, da Cinemaware, responsável pela saga medieval de Defender of the Crown (um mui bom e nobre programa), é uma aventura de acção com gráficos que... só visto. O jogador veste a pele de um soldado americano que tem de cumprir determinadas missões. Capaz de alegrar quem tenha o dedo preso no gatilho...

Powerdrome, uma corrida de naves espaciais, é outro título a pesquisar. Mas a olhar com atenção por quem quer aprender a movimentar-se nas 64 casinhas, é mesmo Battle Chess, um curioso exemplo de humor e estratégia.

Quando em Battle Chess, o bispo como a rainha, come-a mesmo. A peça de tão eclesiástica posição avança no tabuleiro tridimensional e, com uma bocarra tridimensionalmente aberta, «ferra» os dentes na pobre soberana, que é mastigada até à última gota... ou pedaço de corpo.

Battle Chess é uma pequena maravilha que, por certo, não convencerá os «prof.» do xadrez. Mas os outros, que não conhecem o jogo mas desejam aprender as regras, podem começar por aqui. É um começo algo violento, mas não do modo que possam pensar. É que ida a surpresa inicial, é o riso que ataca. Um riso difícil de controlar quando se vê a balbúrdia que pode existir sobre um tabuleiro de xadrez.

E é tudo por ora. Mas fiquem sintonizados nesta estação...

Linha a linha

MÚSICA de circo abre o «Linha...» desta semana. Pela mão de *José João Gomes da Silva*, de 15 anos, que os garante como «100% de minha autoria». José João deixou no ar a mensagem de que está a fazer um jogo a que vai chamar *Dr. Memory*, que terá 30 *screens*. Mais não diz, mas cá se fica à espera dessa obra, para experimentar.

```
  5 REM Música de circo
 10 REM Copyright by Josê João
    Gomes da Silva
 15 CLS: BEEP 232, 23: FOR F = Ø
    TO 18: NEXT F: BEEP .1, 23: BEEP .1,
    23: BEEP .5, 23
    2Ø

FOR F = 23 TO 12 STEP – 1:

    BEEP .1, F: NEXT F
 3Ø BEEP .232, 24: FOR F = Ø
    TO 18: NEXT F: BEEP .1, 24: BEEP .5, 24
 4Ø FOR F = 24 TO 13 STEP – 1:
    BEEP .1, F: NEXT F
 5Ø BEEP .232, 25: FOR F = Ø
    TO 18: NEXT F: BEEP .1, 25: BEEP .1,
    25: BEEP .5, 25
 6Ø FOR F = Ø TO 4: NEXT F:
    FOR F = 14 TO 25 STEP 1: BEEP .1, F:
    NEXT F: FOR F = Ø TO 1Ø:
    NEXT F
 7Ø BEEP .2, 26: BEEP .2, 25: BEEP .1, 24:
    BEEP .1, 25: BEEP .1, 26: BEEP .1, 24:
    BEEP .1, 23: BEEP .2, 22: BEEP .2, 21:
    BEEP .2, 2Ø
 8Ø FOR F = Ø TO 1Ø: NEXT F:
    BEEP .2, 23: BEEP .2, 22: BEEP .1, 21:
    BEEP .1, 22: BEEP .1, 23: BEEP .1, 21:
    BEEP .2, 2Ø: BEEP .2, 19: BEEP .2,
    18: BEEP .1, 21: BEEP .2, 2Ø: BEEP .2,
    19: BEEP 2., 18: BEEP .2, 17
 9Ø FOR F = Ø TO 1Ø: NEXT F:
    BEEP .15, 23: BEEP .35, 25: FOR F = Ø
    TO 1Ø: NEXT F: FOR F = 9 TO 5
    STEP – 1: BEEP .Ø4, F: NEXT F:
    BEEP .2, – 6
11Ø FOR F = Ø TO 16: NEXT F:
    BEEP .15, 24: BEEP .35, 26: FOR F = Ø
    TO 1Ø: NEXT F: FOR F = 1Ø
    TO 6 STEP – 1: BEEP .Ø4, F: NEXT
    F: BEEP .2, – 7:
12Ø FOR F = Ø TO 2Ø: NEXT
    F: FOR F = 23 TO 33: BEEP .1, F:
    FOR F = Ø TO 1Ø:
    NEXT F: BEEP .3, 25: BEEP .4, 3Ø
```

Antes de continuar, uma pequena explicação da rotina abaixo:

Nas linhas 58, 59, 1ØØ, 1Ø5, 11Ø, 145, 15Ø, 16Ø, 17Ø e 18Ø as letras são letras normais mas maiúsculas e as restantes letras (entre parêntesis), são caracteres com o cursor G.

```
  5 REM Momento de animação
    com José João
  6 POKE 23658, 255
  8 BORDER Ø: PAPER Ø:
    INK 5: CLS
 1Ø PRINT AT 1Ø, 8; FLASH 1; BRIGHT 1;
    "Espere um pouco"
 15 FOR Ø TO 8 * 9 – 1: READ A:
    POKE USR "A" + F, A: NEXT F
 2Ø DATA Ø, Ø, Ø, Ø, Ø, 48, 72, 64, 24, 56, 52,
    48, 57, 192, 224, 128, 224, 48, 144, 24,
    62, 11Ø,63, 127, 127, 255, 255,
    255, 255, 127, 255, 255, 255, 253, 254,
    255, 255, 245, 255, 97, 146, 192, 98,
    188, 192, 127, 127, 63, 31, 15, 15, 3Ø,
    3Ø, 255, 255, 119, 71, 67, 195,
    193, 96, 96, 176, 176, 216, 216, 216
 3Ø FOR F = 64521Ø TO 64521Ø + 175:
    READ A: POKE F, A: NEXT F
 4Ø DATA 85, 17Ø, 85, 24, 6Ø, 126, 255
 41 DATA 85, 17Ø, 85, Ø, Ø, Ø, Ø, Ø
 42 DATA 129, 153, 165, 165, 153, 129,
    129, 129
 43 DATA 129, 129, 129, 129, 129, 129,
    129, 129
 44 DATA 6Ø, 66, 129, 153, 165, 165, 153
 45 DATA Ø, 255, Ø, Ø, Ø, Ø, Ø, Ø
 46 DATA Ø, Ø, Ø, Ø, Ø, Ø, 255, Ø, Ø
 47 DATA 7, 7, 7, 2, 255, 255, 255, 255, 224,
    224, 224, 16Ø, 255, 255, 255, 255
 48 DATA 7, 7, 7, 2, Ø, Ø, Ø, Ø, Ø
 49 DATA 128, 176, 2Ø1, 198, Ø, Ø, Ø, Ø, Ø,
    195, 36, 24, Ø, Ø, Ø, Ø
 5Ø DATA Ø, 12, 146, 97, 1, 1, 1, 2, Ø, 48, 73,
    134, 128, 128, 128, 64, 1, 13, 147, 99, Ø,
    Ø, Ø, Ø, 4, 8, 16, 32, 64, 128, 128,
    255, 32, 16, 8, 4, 2, 1, 1, 255
 54 DATA 128, 128, 128, 128, 128, 128, 128,
    128, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 4, 8, 16, 39, 71,
    135, 13Ø, 225, 32, 16, 8, 228,
    226, 225, 161, 255
 58 CLS: DIM A $ (26): LET A $ = "Produced
    by": LET L = 1Ø: GO SUB 61
 59 LET A $ = "José João Gomes da Silva":
    LET L = 11: GO SUB 61
 6Ø GO TO 97
 65 FOR F = 1 TO LEN A $: OUT 254, 16:
    OUT 254, Ø
 68 LET A $ = A $ (2 TO): PRINT AT L, F;
    A $ (1)
 7Ø NEXT F: PRINT AT L, 31; " ": RETURN
 97 FOR F = Ø TO 35Ø: NEXT F: CLS
1ØØ PLOT 25, 175: DRAW Ø, – 8Ø: DRAW
    15Ø, Ø: DRAW Ø, 8Ø: POKE 236Ø7, 250:
    PRINT AT 3, 5; "■■■"; AT 9, 8; "BBB":
    PRINT AT 7, 8; "ABAFD"
1Ø5 PRINT AT 6, 12; "E"; AT 8, 12; "D"; AT 9,
    12; "C"; AT 9, 13; "GHI"
11Ø PRINT AT Ø, 12; "LMNOMP": PRINT AT 1,
    14; "QR"
115 PRINT AT Ø, 5; "ABC"; AT 1, 5; "DEF"; AT
    2, 5; "GHI"
12Ø FOR F = Ø TO 3: FOR G = Ø TO 5: NEXT
    G: OUT 254, 16: OUT 254, Ø: PRINT AT Ø,
    5 + F; "ABC"; AT Ø, 5 + F – 1; " ": PRINT
    AT 1, 5 + F; "DEF"; AT 1, 5 + F – 1;
    " ": PRINT AT 2, 5 + F; "GHI"; AT 2,
    5 + F – 1; " ": NEXT F
135 FOR F = Ø TO 3: FOR G = Ø TO 5: NEXT
    G: BEEP .Ø1, F: PRINT AT Ø + F, 8; " ";
    AT 1 + F, 8; "ABC"; AT 2 + F, 8; "DEF";
    AT 3 + F, 8; "GHI"; NEXT F: FOR F = Ø
    TO 5: OUT 254, 16: OUT 254, Ø: NEXT F
14Ø PRINT AT 4, 8; " ": PRINT AT 5, 8; "ABC";
    AT 6, 8; "DEF"; AT 7, 8; "GHI"
145 PRINT AT 7, 11; " ": PRINT AT 8, 3 + 5;
    "ABAF": PRINT AT 9, 13; " "
15Ø PRINT AT 8, 13; "GHI": PRINT AT 8, 14;
    "■■■"
16Ø FOR F = 7 TO 2 STEP – 1: FOR G = Ø
    TO 5: NEXT G: PRINT AT F, 14; "JK":
    PRINT AT F + 1, 14; " ": PRINT AT 8,
    14; "■■■": NEXT F
17Ø PRINT AT 2, 14; " ": PRINT AT 1, 14;
    "UV"; FOR F = Ø TO 4: FOR G = Ø TO 5:
    NEXT G; BEEP .Ø1, 4 – F: PRINT AT
    Ø + F, 12; "S T": PRINT AT 2 + F, 14;
    "UV": PRINT AT 1 + F, 12; "LMNOMP":
    NEXT F
18Ø POKE 236Ø7, 6Ø: PRINT AT Ø, 13; "OLA"
9999 POKE 236Ø7, 6Ø: FOR F = Ø TO 1ØØ:
    NEXT F: RUN 1ØØ
```

NOTA: Nas linhas 58 e 59 têm 1 espaço cada uma; na 7Ø tem 1 espaço; na 1ØØ os caracteres gráficos a preto têm 3 gráficos e são feitos com o cursor G e a tecla 3; na 12Ø tem 1 espaço em cada as 3; na 135 tem 3 espaços; na 14Ø tem 3 espaços; na 145 tem 1 espaço no primeiro e 3 no segundo; na 15Ø tem 2 caracteres gráficos e são feitos com o cursor G e as teclas SHIFT e 3; na 16Ø tem 2 espaços no primeiro, no segundo os gráficos são iguais aos da linha 15Ø e são 2 gráficos; na 17Ø o primeiro tem 2 espaços e o segundo tem 4 espaços entre "S" e "T".
(Quando eu digo no primeiro ou no segundo, estou a referir-me a entre parêntesis.)

DISTRIBUIDOR DOS PRODUTOS KODAK
lisbonense.som
RUA DAS PORTAS DE ST.º ANTÃO, N.º 69
Telefs. 36 28 35 / 36 08 44 – 1100 LISBOA
RÁDIOS • AMPLIFICADORES • TV • VÍDEO • ALTA FIDELIDADE • CASSETES • AUTORÁDIOS